NICKELODEON

Bob L'éponge

Une journée dans la vie d'une éponge

Manuel d'utilisation

vtech®

V.SMILE®

© 2005 Viacom International Inc.
Tous Droits Réservés.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech®** a spécialement conçu **V.Smile®**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile®** et **V.Smile Pocket**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

Tu te demandes à quoi peut bien ressembler la vie d'une éponge ? Pour le savoir, suis Bob L'éponge dans son quotidien et accompagne-le pour une journée folle à **Bikini Bottom ! Aide-le** à **se réveiller** pour aller travailler au Crabe Croustillant, guide-le pendant sa leçon de navigation et rejoins tous ses amis pour une fête délirante ! Prêt pour une journée bien remplie ? C'est parti !

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Bob L'éponge - Une journée dans la vie d'une éponge**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Bob L'éponge - Une journée dans la vie d'une éponge** dans l'emplacement prévu à **cet effet**.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à **jouer**.

1 - Choisir un mode de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Aventure éducative
Ateliers découvertes
Options

Aventure éducative : accompagne Bob L'éponge dans son quotidien en suivant le cours de sa journée.

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce aux quatre ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de réviser une compétence particulière !

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur **OK** pour confirmer.

2 - Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à **jouer**, tu peux choisir tes paramètres de jeu. À toi de décider du nombre de joueurs et du niveau de difficulté avec lequel tu vas jouer.

Paramètres de l'Aventure éducative

Dans le mode **Aventure éducative**, suis Bob L'éponge pour savoir à quoi ressemblent ses journées. Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure : accompagne Bob L'éponge dans ses activités journalières en jouant dans l'ordre de l'histoire. Dans ce mode, tu devras terminer chaque niveau pour accéder au suivant.

Parcours libre : ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à **suivre l'ordre de** l'histoire. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à **jouer**.

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée ou **Nouvelle partie** pour en commencer une autre.

Continuer la partie
Nouvelle partie

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.

- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.

Niveau Facile

Mode 1 joueur

Niveau difficile
Mode 2 joueurs
Valider les options choisies

Niveau Facile : le contenu éducatif du niveau Facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode **2 joueurs**, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Dans l'**Aventure**

éducative, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément de manière compétitive. Le premier qui trouve la bonne réponse marque le point.

Paramètres des Ateliers découvertes

Dans le mode **Ateliers découvertes**, tu peux sélectionner les icônes du niveau de difficulté et celles du nombre de joueurs situées en bas de l'écran. Par défaut, le jeu se met en niveau Facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer.

3 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique **Activités** : **Aventure éducative**.

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique **Activités** : **Ateliers découvertes**.

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE

Appuie sur la touche **AIDE**, située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER

Appuie sur la touche **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparait alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran

précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✖ lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à **ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton** en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis ✔. Pour continuer la partie, choisis ✖.

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

Réveil-matin	Vocabulaire, orthographe, rimes
Pêche à la méduse	Suites de nombres, les multiples
Pâté de crabe	Orthographe, épellation
Ski sur sable	Nombres pairs et impairs
Apprenti'Matelot	Logique
Courses en fête	Mémoire, utilisation de la monnaie
Méga fête	Sensibilisation à la musique, coordination main-œil

Ateliers découvertes

Chantier déluré	Géométrie
Photos truquées	Observation
Marché Olé	Notion de poids, calcul mental
Prairie des Méduses	Suites de nombres

Activités : Aventure éducative

Introduction

Dans le mode **Aventure éducative**, une introduction narrative apparait avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur **OK** pour commencer à **jouer directement**. **L'Aventure éducative** se compose de 7 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (Parcours libre), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Réveil-matin

Encore une belle journée qui s'annonce à **Bikini Bottom** ! Bob L'éponge a besoin d'un peu de motivation pour sortir de son lit... Aide-le à se réveiller, à se laver et à s'habiller pour aller travailler.

La chambre

Réveille Bob L'éponge en éclatant toutes les bulles qui ne correspondent pas au mot inscrit en haut de l'écran. Utilise la manette pour déplacer la corne de brume du réveil vers le haut ou vers le bas, et appuie sur **OK** pour tirer sur les bulles.

La bulle réveil te permet d'immobiliser toutes les bulles pendant quelques secondes.
La bulle étoile augmente la puissance de ton tir.

Objectif pédagogique : vocabulaire

☆ **Niveau Facile :** vocabulaire simple.
☆☆ **Niveau difficile** : vocabulaire plus complexe.

La salle de bain

Ah ! Rien de tel qu'un petit plongeon dans la baignoire pour un réveil en douceur ! Aide Bob L'éponge à éclater les bulles dont la lettre ne complète pas le mot inscrit en haut de l'écran. Utilise la manette pour diriger le curseur, et appuie sur **OK** pour éclater les bulles.

La bulle réveil te permet d'immobiliser toutes les bulles pendant quelques secondes.

La bulle étoile fait éclater d'un seul coup toutes les mauvaises lettres à l'écran.

Objectif pédagogique : orthographe

★ **Niveau Facile** : une seule lettre manquante.

★★ **Niveau difficile** : deux lettres manquantes.

La penderie

Il faut maintenant s'habiller pour aller travailler. Choisis les vêtements que Bob L'éponge va porter en constituant des paires de rimes. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire avancer Bob L'éponge, et vers le haut ou vers le bas pour positionner son doigt devant le mot de ton choix, et appuie sur **OK** pour le sélectionner. Appuie de nouveau sur **OK** pour annuler ta sélection.

Objectif pédagogique : les rimes

★ **Niveau Facile** : mots et rimes simples.

★★ **Niveau difficile** : mots et rimes plus complexes.

Pêche à la méduse

C'est parti pour une partie de pêche avec Patrick pour se dégourdir les jambes avant d'aller travailler ! Aide Bob L'éponge à attraper les bonnes méduses en fonction de l'instruction énoncée. Il faut pêcher autant de méduses que le nombre inscrit au-dessous du bocal. Utilise la manette pour faire avancer Bob L'éponge, et appuie sur **OK** pour attraper une méduse.

Objectif pédagogique : suites de nombres, les multiples

★ **Niveau Facile** : calcul de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5 et de 10 en 10.

★★ **Niveau difficile** : multiples de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10.

Pâté de crabe

Allez, au travail ! Aide Bob L'éponge à **Faire** cuire les pâtés de crabe. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour diriger Bob L'éponge, et appuie sur **OK** pour retourner le pâté de crabe. Appuie de nouveau sur **OK** pour le reposer. Une lettre apparaît sur le pâté de crabe lorsqu'il est cuit. Dépose-le dans l'assiette du Capitaine Krabs ou de Carlo le Calamar pour qu'ils complètent leur mot. Fais attention de ne pas laisser brûler les pâtés de crabe !

Objectif pédagogique : orthographe, épellation

★ **Niveau Facile** : mots courts.

★★ **Niveau difficile** : mots plus longs avec plus de lettres manquantes.

Ski sur sable

Sandy est venue chercher son ami Bob L'éponge pour l'emmener skier sur la Montagne de sable pendant sa pause... Sensations fortes garanties ! Mène Bob L'éponge jusqu'en bas de la piste avant que le temps ne soit écoulé. Dirige-le vers les skieurs portant un nombre pair ou impair selon l'instruction pour qu'il puisse leur distribuer des prospectus du Crabe Croustillant. Utilise la manette pour diriger Bob L'éponge, et appuie sur **OK** pour sauter.

Objectif pédagogique : nombres pairs et impairs

★ **Niveau Facile** : les skieurs se déplacent moins rapidement.

★★ **Niveau difficile** : les skieurs se déplacent plus rapidement.

Apprenti'Matelot

Après le travail, direction l'école de navigation ! Comme Bob L'éponge n'est pas vraiment ce qu'on peut appeler un pilote, guide-le devant la forme qui complète l'opération en haut de l'écran. Reste appuyé sur le bouton **OK** pour faire avancer le bateau et relâche-le pour l'arrêter.

Objectif pédagogique : logique

★ **Niveau Facile** : additions de formes simples.

★★ **Niveau difficile** : soustractions de formes plus complexes.

Courses en Fête

Accompagne Bob L'éponge faire des courses pour préparer sa fête. Retiens bien les articles dont il a besoin et va les chercher dans le supermarché. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire avancer Bob L'éponge. Appuie sur **OK** pour mettre l'article de ton choix dans le chariot. Si tu t'es trompé, appuie de nouveau sur **OK** pour remettre l'article en rayon. Une fois que tu as tout ce qu'il te faut, retourne à la caisse pour régler tes achats. Utilise les boutons colorés pour sélectionner ou désélectionner une pièce, et appuie sur **OK** pour payer.

Objectif pédagogique : mémoire et utilisation de la monnaie

★ **Niveau Facile** : 2 articles à mémoriser et 2 pièces à additionner.

★★ **Niveau difficile** : 3 articles à mémoriser et 3 pièces à additionner.

Méga Fête

Que la Fête commence ! Danse en cadence avec Bob L'éponge et ses amis. Appuie sur le bon bouton coloré lorsque le confetti géant atteint le projecteur.

Objectif pédagogique : sensibilisation à la musique et coordination main-œil

★ **Niveau Facile** : combinaisons simples.

★★ **Niveau difficile** : combinaisons plus complexes.

Activités : Ateliers découvertes

Chantier déluré

Aide Bob L'éponge à sortir du chantier en ramassant les Formes qui correspondent à l'ombre sur l'engrenage en haut de l'écran. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour diriger Bob L'éponge, et appuie sur **OK** pour sauter.

Objectif pédagogique : géométrie

★ **Niveau Facile** : Formes simples apparaissant sous une seule perspective.

★★ **Niveau difficile** : Formes plus complexes apparaissant sous différentes perspectives.

Photos truquées

Repère les 5 différences entre les 2 photos. Utilise la manette pour déplacer le curseur sur une différence, et appuie sur **OK** pour valider.

Objectif pédagogique : observation

★ **Niveau Facile** : différences plus évidentes.

★★ **Niveau difficile** : différences moins évidentes.

Marché Olé

Aide Bob L'éponge à trouver les articles ayant le bon poids en fonction de l'instruction. Utilise la manette pour déplacer le curseur, et appuie sur **OK** pour sélectionner un article et le mettre dans le chariot. Pour remettre un article en rayon, positionne le curseur sur le chariot et oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour choisir un article. Appuie sur **OK** pour le reposer.

Objectif pédagogique : notion de poids, calcul mental

★ **Niveau Facile** : sélectionner 3 articles ayant le bon poids en fonction de l'instruction.

★★ **Niveau difficile** : additionner jusqu'à 3 articles pour atteindre le poids inscrit sur la pancarte.

Prairie des Méduses

Attrape les bonnes méduses pour compléter les suites de nombres situées en haut de l'écran. Utilise la manette pour diriger Bob L'éponge, et appuie sur **OK** pour sauter.

Objectif pédagogique : suites de nombres

★ **Niveau Facile** : suites de nombres simples.

★★ **Niveau difficile** : suites de nombres plus complexes.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.

2. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.

3. Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.

4. Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.

5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis réinsérez les piles.

SERVICES CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique Francophones :

Service consommateurs VTech

VTECH Electronics Europe SAS

2/6, rue du Château d'Eau-BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél** : 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

1. Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.

2. Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.

3. Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

4. Lorsque tu joues, Fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de Faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant des pertes de conscience, à la vue notamment de certains types de stimulations lumineuses Fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été elles-mêmes sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enFants lorsqu'ils **jouent aux jeux vidéo**. Si votre enFant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il Faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

©2005 VTech®
Fabriqué en Chine
91-02088-312-000 (法)